

ADAPTAÇÕES CINEMATOGRAFICAS E LITERATURA DE ENTRETENIMENTO: um olhar sobre as aventuras de super- heróis

ARANHA, Gláucio

Doutor, pesquisador associado no Instituto de Ciências Cognitivas (ICC);
glaucioaranha@yahoo.com.br.

MOREIRA, Mariana

Graduanda do Curso de Publicidade, Instituto de Artes e
Comunicação Social (IACS) da Universidade Federal Fluminense
(UFF)

ARAÚJO, Paula

Graduanda do Curso de Publicidade, Instituto de Artes e
Comunicação Social (IACS) da Universidade Federal Fluminense
(UFF).

RESUMO

As Histórias em Quadrinhos representam um importante segmento da Literatura de Entretenimento que precisa ser cuidadosamente observado pelas instituições acadêmicas. Esta forma de narrativa popular tem, nas últimas décadas, contribuído para a consolidação de um subgênero cinematográfico: as aventuras de super-heróis. O presente artigo propõe uma reflexão sobre a emergência deste subgênero, apontando algumas das tensões que se estabelecem no processo de construção do mesmo entre a produção da adaptação (tradução) e a comunidade de leitores.

Palavras-chave: Literatura de Entretenimento. Cinema. Histórias em Quadrinhos.

1 INTRODUÇÃO

O cinema e as Histórias em Quadrinhos (HQs) são veículos de comunicação e informação que se desenvolveram em um mesmo contexto histórico, no qual emergia o paradigma da cultura de massa e da reprodutibilidade técnica da arte (BENJAMIN, 1981). É possível verificar, recentemente, um intenso processo de convergência entre estas mídias, em especial, no tocante à produção de adaptações cinematográficas das aventuras de super-heróis.

Vale lembrar que a concepção de HQ, enquanto arte sequencial propriamente dita, tal como a conhecemos hoje (EISNER, 2001; McCLOUD, 1995), composta por texto escrito e ícones dentro de uma peculiar gramática narrativa, tem historicamente pouco tempo, sendo amplamente aceito o final do século XIX como ponto de consolidação de um formato mais próximo ao atual.

Will Eisner (2001, p. 13) destaca que a quadrinização de narrativas começa a ganhar evidência no século XVIII, após uma suspensão, por volta do século XVI, dos experimentos medievais voltados para composição verbo-icônica. Através de panfletos e publicações populares começam a circular alguns textos quadrinísticos que mais tarde chegariam à forma atual (revista em quadrinhos, *graphic novels*).

Não sem resistência, as HQs foram reconhecidas como objeto pertencente ao universo do campo literário. Umberto Eco (2000) desempenha, neste aspecto, um papel central ao reconhecer este modelo como legítima forma de Literatura de Entretenimento (Literatura de Massa¹). Nas últimas décadas, este modelo tem se tornado uma rica fonte de adaptações para o cinema.

Há que se destacar, entretanto, que a produção de adaptações literárias para o cinema não é, em si, uma “novidade”, tanto em relação a obras da Literatura de Proposta (canônicas), quanto de obras de Literatura de Entretenimento, especialmente os *best-sellers*. Como destaca Jorge Furtado (2003):

As relações entre o cinema e a literatura são antigas e nem sempre amistosas. Antes da invenção do direito autoral, em 1910, os cineastas simplesmente roubavam histórias dos livros. Em 1911, Gabriele d’Annunzio vendeu toda a sua obra, já escrita e futura, para uma empresa cinematográfica italiana. Desde lá, milhares de livros

têm sido adaptados para o cinema.

Nota-se, no entanto, com o crescente número de adaptações das HQs, o processo de consolidação de um subgênero cinematográfico: as aventuras de super-heróis. Embora seja possível citar algumas poucas e esporádicas adaptações anteriores, não se podia então falar em consolidação de um subgênero. Filmes como *Flash Gordon*², de 1936, e *Super-Homem*³, de 1978, representam experiências bastante diversas das atuais: o primeiro era uma compilação de episódios e, o segundo, um filme inspirado no personagem, mas sem qualquer vínculo com os fatos e cronologia das narrativas das HQs, não se tratando de uma adaptação em si. Algo que se destaca, hoje, é o fato de que as atuais adaptações estão inseridas em um contexto que dialoga com muito mais proximidade do público leitor de quadrinhos. A ampliação do número de filmes contribui para a construção de uma comunidade de consumidores deste subgênero. Não se trata mais de filmes dirigidos a espectadores eventuais e leigos, mas que trabalham próximos às obras originais e seu universo de leitores, os quais também contribuem para o bom ou mau desempenho mercadológico das adaptações produzidas a partir de comunidades virtuais, fanzines, *blogs*, etc..

Objetiva-se neste artigo estabelecer uma reflexão acerca da emergência das aventuras de super-heróis como subgênero, consolidado a partir do fluxo cada vez maior das adaptações de HQs. Para tanto, são levantadas algumas das questões pertinentes às tensões que se estabelecem neste processo. De um lado, a comunidade de leitores-espectadores e, de outro, os percalços, ganhos e perdas na tradução intersuportes. Privilegia-se um breve mapeamento das principais tendências e contornos que vem tomando tais adaptações, que já sinalizam a formação de seus cânones.

2 CONSTRUÇÃO HISTÓRICA DO SUBGÊNERO AVENTURA DE SUPER-HERÓIS

A primeira aproximação dos quadrinhos em relação ao cinema aconteceu em 1936 com *Flash Gordon* tomando a grande tela. Nos anos 80, a ligação entre cinema e quadrinhos se intensificou, passando a ser melhor percebida pelo público, devido ao surgimento de grandes produções baseadas em famosos personagens de HQs. No entanto, somente no século XXI as adaptações das narrativas impressas para o cinema tomaram grandes proporções e anualmente são lançados diversos filmes com a mesma orientação temática, o que permite hoje falar em consolidação de um novo subgênero das narrativas de aventura no cinema.

Obviamente, essas adaptações visam uma ampliação do público consumidor de

filmes, atingindo novos nichos e criando - ou recriando - um produto que já mostrava seu potencial lucrativo com as eventuais experiências anteriores. As produtoras apostam na massa de espectadores sem perder de vista a lógica do mercado. Ocorre, todavia, que duas tendências vêm marcando tais adaptações com distintas respostas de público. De um lado, uma perspectiva que considera as peculiaridades da obra de origem e seus leitores; de outro, uma tendência mais comercial que adultera substancialmente a obra adaptada negligenciando a comunidade de espectadores-leitores. A partir de resultados preliminares, utilizando a observação participativa em comunidades virtuais, fóruns de discussão⁴, *blogs*, revistas especializadas, etc., foi possível notar que, entre debates e questionamentos de muitos dos espectadores-leitores, as primeiras têm obtido uma maior valoração, sendo possível observar o processo de formação de um cânone deste subgênero, tais como *300*⁵ e *Sin City*⁶. Enquanto, a segunda tendência marca uma passagem efêmera pelo circuito comercial e um rápido esmaecimento de tais produções.

Do ponto de vista da recepção, é possível observar que este público de espectador-leitor chega a aceitar a necessidade de algumas modificações, levando em consideração a independência entre as mídias, ou seja, encaram muitas vezes uma adaptação dos HQs como uma obra autônoma inspirada na publicação, mas paralela a esta: uma versão. Apesar disto, nota-se, por outro lado, a intensa resistência à idéia de que os personagens sejam descaracterizados. Uma possível explicação para este tipo de resposta dos espectadores-leitores residiria no fato de que na própria indústria dos quadrinhos são freqüentes as edições de histórias alternativas à cronologia das revistas de linha: histórias do tipo “o que aconteceria se...” ou “a história de... em uma realidade alternativa”. Porém, mesmo nestes casos, nota-se que nas publicações de histórias paralelas é mantida a fidelidade às características essenciais dos personagens (arquétipo psicológico, *modus operandi*, etc.), elementos estes contra os quais aquele público se levanta no caso de significativas alterações.

Quanto às adaptações menos centradas na vinculação à obra de origem e sem maior preocupação com as especificidades da linguagem quadrinística e de seu público, nota-se uma forte resistência às mesmas com significativo fluxo de informações com o intuito de formar opiniões contrárias, uma nítida resistência que assume a forma de contrapropaganda. Fica claro que este tipo de adaptação se vale apenas dos elementos temáticos mais consolidados e testados na tradição quadrinística para atingir um novo público. Investe, assim, em títulos de grande circulação, tais como *Homem-Aranha*, *Hulk* e *X-Men*, e nos arquétipos que revelaram mais empatia com o público, no caso de equipes de super-heróis, não havendo fidelidade ao *background* das narrativas originais.

De fato, a grande maioria das obras adaptadas para o cinema por este viés reinventa as narrativas das HQs, buscando nestas apenas os elementos alegóricos ou seu status comercial.

Brian McFarlane (1996) entende que o público pode aceitar alguma parcela de “violação” do original em favor do atendimento de sua expectativa em relação a uma realização imagética de como aquela obra poderia ser representada. Pensamento este que pode ser complementado com o de Morris Beja (1979) no sentido de que em prol de um desejo de ampliação da visualidade da obra, o leitor é capaz de negociar os limites do original. Tais alterações nas “fronteiras”, contudo, não importam de modo nenhum em uma aceitabilidade da alteração total do “território”.

Inobstante tais considerações, o *boom* das adaptações tem gerado grandes sucessos de bilheteria e feito com que aumentem cada vez mais as apostas no potencial lucrativo do mercado cinematográfico, consolidando um subgênero dos filmes de aventura: as aventuras de super-heróis.

A aliança entre *comics* e cinema passou a ser percebida como algo mercadologicamente viável a partir do final da década de 70, com a bem sucedida produção de *Super-Homem*, de 1978. O sucesso de público foi estrondoso. Outro grande sucesso surgiu no final da década de 80 com *Batman*⁷, de 1989, dando origem a uma série de filmes do mesmo personagem ao longo dos anos 90 e, até recentemente, em 2005, com o lançamento de *Batman Begins*⁸.

Em 2002, a franquia *O Homem-Aranha*⁹ despertou novamente o mercado para o grande potencial comercial das adaptações de HQs ao arrecadar 115 milhões de dólares somente em seu fim-de-semana de estréia. São ainda exemplos da consolidação deste subgênero no mercado cinematográfico as produções *X-Men*¹⁰ (2000), *Hulk*¹¹ (2003), *O Demolidor*¹² (2003), *Mulher Gato*¹³ (2004), *Hellboy*¹⁴ (2004), *Constantine*¹⁵ (2005), *O Quarteto Fantástico*¹⁶ (2005), dentre outras.

As HQs constituem um modelo narrativo para consumo em massa, estando inseridas na categoria que se convencionou chamar de Literatura de Entretenimento. Embora Eisner (2001, 2005) tenha sido o pioneiro na avaliação do potencial literário dos quadrinhos, investigando a gramática narrativa desta forma, foi, sem sombra de dúvida, Umberto Eco (2000) quem trouxe para o âmbito acadêmico um olhar mais atento à potencialidade literária deste canal. Eco destacou o forte apelo das HQs enquanto Literatura de Entretenimento:

A civilização de massa oferece-nos um exemplo evidente de mitificação na produção dos mass media e, em particular, na indústria das comic strips, as “estórias em quadrinhos”: [...] aqui

assistimos à participação popular de um repertório mitológico claramente instituído de cima, isto é, criado por uma indústria jornalística, porém particularmente sensível aos caprichos do seu público, cuja exigência precisa enfrentar (ECO, 2000, p. 244).

Enquanto se observa a desvinculação de algumas adaptações em relação às obras originais, nota-se em algumas produções uma proposta mais voltada não apenas para a transposição do roteiro original, mas também para o uso da própria linguagem dos quadrinhos, promovendo uma verdadeira intersecção de linguagens. O filme *Dick Tracy*¹⁷ é um bom exemplo deste tipo de projeto de exploração estética da imbricação das HQs e do cinema, levando às telas não só o modelo narrativo, mas também as informações imagéticas dos quadrinhos, através do colorido e da maquiagem, os quais são também parte do próprio conteúdo original. Neste tipo de produção, observa-se um significativo incremento da experiência estética e das efetivas contribuições desta convergência não apenas do ponto de vista mercadológico, mas acima disto como o desenvolvimento de novos recursos para a ampliação da expressão cinematográfica.

Assim como é corrente a distinção da produção cinematográfica entre o chamado *cinema comercial* e *cinema autoral*. O universo dos quadrinhos ocidentais é muitas vezes separado em dois grandes grupos: os quadrinhos de linha em geral, denominados genericamente de *comics* e as *graphic novels*. Além da questão da forma em sentido estrito, há também uma distinção na concepção de conteúdo entre estes dois modelos.

Em sentido estrito, os *comics* são publicados no formato de brochura, enquanto as *graphic novels* assumem, via de regra, o formato álbum ou encadernações do tipo livro. Em sentido amplo, os *comics* reúnem uma gama de histórias seriadas de aventuras com temas simples e estrutura narrativa de pouca complexidade, seguindo os clássicos paradigmas da literatura de entretenimento por se dirigir a um público amplo e heterogêneo. Já o termo *graphic novel* (novela gráfica), cunhado por Eisner (2001), descreve um modelo mais “autoral”, mais próximo da chamada de Literatura de Proposta (ECO, 2000), contando uma história mais longa, apresentando-se, normalmente, fechada em um único volume ou publicada em uma serialização curta, com papel especial e edição de luxo. Dirigi-se, via de regra, a um público adulto. Seus temas são mais experimentais e suas abordagens *a priori* buscam a inovação da exposição. Em 1989, Eisner refletia sobre as possibilidades artísticas das *graphic novels*, como uma revitalização do modelo quadrinístico que apontava para pretensões mais artísticas:

Em anos recentes, um novo horizonte se abriu com o surgimento das

graphic novel, uma forma de revista em quadrinhos, ainda em estado embrionário de desenvolvimento, que vem sendo foco de grande interesse. [...] O futuro da graphic novel encontra-se na escolha de temas importantes e na inovação da exposição. Dado que, apesar da proliferação da tecnologia eletrônica, a página impressa comum manterá o seu lugar no futuro imediato, parece que atrair um público mais refinado está na mão de artistas e escritores sérios de quadrinhos dispostos a correr o risco do ensaio e erro (EISNER, 2001, p. 138).

Comparando as produções cinematográficas baseadas em *comics* e aquelas adaptadas de *graphic novels* é possível observar, até o presente, que as *graphic novels* tem viabilizado o surgimento de adaptações mais ricas em termos artísticos, tais como *300*¹⁸ e *Sin City*¹⁹. Nestes filmes, observa-se o uso de ângulos, formas e cores idênticas aos dos quadrinhos aproximando a experiência de leitura da HQ e do cinema. Nota-se nestes casos uma experiência estética significativamente diferente das adaptações dos *comics*. *Sin City*, por exemplo, foi uma das primeiras HQs a ser totalmente filmada em tela verde, com cenários, personagens e outros aspectos inseridos posteriormente através da tecnologia digital com o intuito de chegar a um resultado mais próximo não apenas da narrativa impressa, mas também das informações icônicas contidas naquele formato. É importante notar que nestes casos, é levado em consideração na adaptação não apenas o enredo e o conteúdo verbal, mas também as informações icônicas. A riqueza do processo de adaptação se apóia justamente na sensibilidade de que os quadrinhos não podem ser vistos apenas como um tema e seu conteúdo verbal, sendo o processo de combinação verbo-icônica parte essencial do conteúdo quadrinístico, que não deveria ser negligenciado no processo de tradução intersuportes.

Neste processo, a arte seqüencial e o cinema passam a exercer mútua influência. A convergência destas duas linguagens é muito positiva de ambos os lados. Para o primeiro, a dilatação do público tem permitido uma recuperação de um mercado que vinha decaindo desde finais dos anos 80. Fruto deste alargamento tem sido também a produção de novos títulos e novos modelos. Os mangás (arte seqüencial japonesa) tomaram de assalto a cena dos filmes de horror, dando novo fôlego para este segmento em produções como *O Chamado*²⁰, *O Grito*²¹ e outros, mostrando uma nova faceta das possibilidades de convergência. Cumpre observar que mangás e quadrinhos (*comics*) são formas muito assemelhadas, mas que guardam significativas diferenças, que por escaparem ao escopo do presente artigo, razão pela qual enfatizamos apenas estes últimos. Tal fato não afasta, entretanto, a percepção de que a adaptação dos mangás, enquanto arte seqüencial, tem contribuído para o aumento nos investimentos da indústria editorial dos quadrinhos no ocidente.

Já no tocante à indústria cinematográfica, as adaptações de HQs contribuem para a ampliação do próprio leque temático do gênero aventura. Este se abre para representações do imaginário do grande público que escapam àquelas centradas em luta (artes marciais, pugilistas e heróis buscadores do tipo “duro de matar”), bem como da fantasia medieval (*Senhor dos Anéis*, *Eragon*, etc.). A Aventura de Super-heróis ocupa um espaço intermediário entre a fantasia medieval e a ficção científica, pondo no centro dos enredos paladinos mutantes (*X-men*) ou cientificamente transformados em heróis super-humanos (*Homem-Aranha*, *Quarteto Fantástico*), quer de modo solitário ou em grupo.

De certo modo, também o cinema pode ser encarado como uma expressão de Arte Seqüencial, num plano bem diverso do trabalhado por Eisner (2001). Isto por ser uma arte que trabalha com um princípio próximo das HQs, qual seja, quadros em movimento. Entretanto, enquanto nos quadrinhos o leitor participa intensamente da construção da história, preenchendo as lacunas de informação representadas pela sarjeta (espaços entre quadros), no cinema, esta transição já é feita pelo projetor como efeito da aceleração dos quadros. Nas HQs, muitas vezes a riqueza de uma narrativa pode estar intimamente vinculada às formas de transição de conteúdo, demandando esforços diferenciados dos leitores, de acordo com a sensação que se deseja atribuir a determinado quadro. Por exemplo, nas transições aspecto-para-aspecto²² (MCLOUD, 1995) temos uma alta demanda cognitiva, visto que os quadros apresentam frações de uma dada cena que precisam ser organizadas pelo gesto de leitura; enquanto o cinema por sua natureza irá trabalhar predominantemente com transições momento-para-momento²³ em alta velocidade, ou seja, a solução interpretativa demandada entre dois quadros no cinema é tão diminuta, em relação aos quadrinhos, que exige do leitor um menor “preenchimento”. Isto se dá justamente pela necessidade de número bem maior de quadros com o fim de gerar a sensação de movimento, enquanto os quadrinhos trabalham com movimentos subjetivos indicados por convenções gráficas. No cinema, o espectador assiste à obra com uma atitude cognitiva menos participativa, mas nem por isto passiva. Este tipo de proximidade, no tocante à natureza de arte seqüência do cinema, abre para uma série de possibilidades de mútuo acréscimo para ambas às mídias a partir da convergência. O próprio Eisner ao descrever a gramática quadrinística recorre, por exemplo, à noção de enquadramento do cinema. Longe de uma cooperação meramente mercadológica, é possível perceber uma rica possibilidade de acréscimos técnicos nesta aproximação das duas mídias.

Cortes, elipses de tempo, montagem paralela são todos recursos de cinema, utilizados pelos quadrinhos, porém a partir de imagens

estáticas. Essa é a diferença mais evidente: enquanto a imagem do cinema apresenta movimento, o quadrinho sugere e simula movimento através de códigos pictóricos estabelecidos durante seu percurso histórico narrativo. Ao aprofundar a questão se pode dizer, até mesmo, que não há movimento nem mesmo no cinema, que este movimento é apenas uma ilusão provocada pela velocidade das imagens imposta pela mecânica, pela mediação da câmera na filmagem e do projetor na exibição (MUANIS, 2006).

A ordem em que as informações são liberadas na literatura e no cinema são bastante diferentes. Nos quadrinhos, o leitor tem a possibilidade de voltar e de estabelecer o seu próprio ritmo de leitura e o tempo que quiser observar cada quadro, enquanto o cinema é, ainda, marcado por um tempo de apreensão das informações definido exclusivamente pela direção do filme. Este tipo de diferença marca um dos pontos interessantes trabalhados em *300*, filme baseado em uma *graphic novel* de Frank Miller²⁴, que manteve não só o estilo, mas também as transições e combinações características da obra adaptada. Neste aspecto, *300* pode ser considerado um exemplo de tradução intersuportes. No filme, foram mantidos quase todos os enquadramentos do original, bem como a caracterização dos personagens, seus diálogos, a luz, as cores, os cenários, enfim, a estética da HQ, ampliando-a com a exploração dos recursos próprios da linguagem cinematográfica que longe de se “submeter” à HQ agregou, sim, maior valor. Em *300*, as alternâncias na velocidade de exposição das cenas, por exemplo, objetivam transportar para a tela a experiência do tempo por enquadramento na leitura de quadrinhos.

Projeto semelhante de adaptação do trabalho com a temporalidade das HQs para o cinema pode ser detectado também em *Matrix*²⁵. Embora não se trate de uma adaptação de um quadrinho já publicado, explicam os autores e diretores Andy e Larry Wachowski, no documentário *The Matrix Revised*²⁶, a deliberada proposta da exploração em seu filme deste recurso comum nas HQs.

- Wachowski: Quadrinhos são narrativas gráficas em que se pode congelar um momento e segurar uma imagem. Por outro lado, não dá para fazer isto em um filme. Nós tentamos.
- John Gaeta²⁷: O resultado imediato do passado deles com quadrinhos foram storyboards bem mais dramáticos, nos quais os momentos selecionados, os quadros desenhados, muitas vezes, são os mais enlouquecedores, os mais emocionantes.
- Lorenzo Di Bonaventura²⁸: A noção de *storyboard* é o que os Wachowski fazem não são duas coisas compatíveis. Aquilo são pinturas, são desenhos de mestre.

Esta noção diferenciada apontada por Bonaventura vem justamente da experiência com o trabalho em HQs, sendo os *storyboards* de *Matrix* não meros esboços

de cenas, mas a concepção prévia do filme produzida pela ótica de desenhistas de HQs, no caso, Geof Darrow e Steve Skroce.

Nas HQs, o tamanho do desenho do quadro e sua ordenação apontam, dentre outras características, o tempo de exposição da cena, ter em uma única página um quadro que ocupa a metade desta e na parte debaixo dois quadros menores importa um tempo de exposição diferenciado. Assim, o leitor se detém no quadro maior por um tempo mais extenso do que nos dois menores, absorvendo com mais calma a informação pictórica nele contida.

Ao ler uma história em quadrinhos, se tenho interesse em compreender a história e não apenas admirar cada quadro, há um certo limite de tempo de observação a ser respeitado. Não posso demorar-me, digamos, um dia inteiro apreciando um só enquadramento, sob pena de não mais entender a história (a lacuna a ser preenchida entre o último quadro desta página e o primeiro da próxima vai se tornar cada vez maior e mais dificultoso seu preenchimento). Esse é o tempo extrínseco do quadrinho, que não pode ser definido precisamente, não é marcado pelo tempo da projeção, como é o caso do filme no cinema, porém faz-se sentir perfeitamente. É pessoal, porém não totalmente subjetivo. (D'OLIVEIRA, 2004, p. 86-87).

Em *300*, nota-se, ainda, a freqüente suspensão do tempo, traduzindo para o cinema a informação temporal dos quadrinhos. Trata-se não apenas de um estilo, mas da importação de uma técnica que leva o espectador a uma aproximação substancialmente maior da obra original. Assemelha-se, neste sentido, às suspensões produzidas em *Matrix*.

Curiosamente, é possível observar na grande maioria dos filmes de aventura de super-heróis mal sucedidos mercadologicamente, um maior afastamento da linguagem quadrinística, bem como da obra original. Se exploramos até agora os pontos de aproximação destas mídias, vamos observar a partir deste momento alguns pontos em que conflitam. Estes orbitam principalmente ao redor de um aspecto: a *recepção*. O subgênero das aventuras de super-heróis se estabelece inafastavelmente em relação ao mercado editorial, sem que nenhuma experiência tenha sido observada, até o momento, em sentido contrário, ou seja, histórias de super-heróis que tenham sido originalmente produzidas no cinema ou televisão e que tenha se transformado em aceito produto no mercado de quadrinhos. Este continua sendo a fonte primária e hegemônica para as produções cinematográficas.

Na grande maioria dos fracassos de público, é possível notar a deliberada tentativa de tornar tais filmes mais sedutores e “melhores” que as histórias nas quais se baseiam, de envolvê-los com apelos mais “cinematográficos”. Todavia, tais

produções deixam de levar em consideração que aqueles quadrinhos apenas se tornaram sucesso de público ao longo dos anos, em decorrência de uma série de características narrativas próprias, desde o perfil psicológico dos personagens e seu *modus operandi* até a base cronológica e os fatos pretéritos que compõem suas narrativas. A este respeito, manifestou-se o diretor Guillermo del Toro, no *Comic-Con International 2002*, destacando o fato de que uma adaptação não deveria se dispor a alterar ou “melhorar” a HQ original. Del Toro (TORO, 2004) destaca que “a pior coisa que acontece com um filme é quando o produtor ou o diretor diz: “Bem, é um quadrinho, mas vou melhorá-lo” ou “Eu vou fazê-lo dar certo”. É a pior forma de abordar uma obra”.

No respeitado trabalho de adaptação desenvolvido por Del Toro, em *Hellboy*²⁹, é possível notar a cuidadosa atenção de transposição para a tela das informações que até mesmo as cores utilizadas nos quadrinhos acrescentam ao texto como um todo. Para tanto, a pós-produção é uma fase fundamental para os ajustes e aproximações dos diferentes recursos de linguagem utilizados em cada uma destas mídias. A atenção a tais singularidades, entretanto, tem sido negligenciada por boa parte da indústria cinematográfica voltada para este subgênero. Grande parte das adaptações não parece notar o potencial artístico existente nesta aliança, não apenas na forma geral, mas também em seu conteúdo. O que se verifica, nestes casos, é uma infeliz crença no sentido de que um nome forte no elenco e pesadas estratégias de *marketing* seriam suficientes para criar um público, deixando escapar o fato elementar de que este público amplo, em grande parte íntimo da literatura de entretenimento das HQs, parte de uma referência narrativa, buscando na adaptação para o cinema a tradução semiótica daquele referencial com o qual já tem conhecimento e intimidade e não um texto-filme que desconsidere ou deturpe o original. Adaptações como *Mulher-gato*, por exemplo, tiveram péssima repercussão e receptividade pelo público. As modificações drásticas em relação ao quadrinho original geraram uma obra cuja referência única ao original é seu título. Modificações de tal ordem chegam a ferir, inclusive, o conceito do que vem a ser uma *adaptação*, que em termos lingüísticos é um processo de tradução semiótica.

3 ADAPTAÇÃO CINEMATOGRÁFICA E LITERATURA DE ENTRETENIMENTO

Freqüentemente, o termo *adaptação* é utilizado com base no senso comum ao tratar das conversões de obras literárias (de proposta ou de entretenimento) para o cinema. Tal procedimento, muitas vezes, limita-se a justificar o eventual afastamento do

original sob a alegação de que há independência entre as formas. Todavia, o aspecto formal em si não configura um critério suficiente. Mesmo entre os defensores mais atentos para o preciso significado deste termo, não é a forma em si que dita a liberdade em relação ao original.

Antes de qualquer coisa, é preciso ter em mente que a adaptação está em um primeiro nível ligado ao conteúdo e, em segundo, ao modo como este será tratado ao ser transportado para um suporte distinto daquele que o originou. Neste sentido, deparamo-nos com duas correntes de pensamento. Uma entendendo que a perda e a transformação do conteúdo são inevitáveis; outra que concebe a inevitabilidade de eventuais transformações face às especificidades de cada linguagem, mas considera também o fato de que a adaptação deve ser vista como uma transposição de conteúdo e, por conseguinte, aproximar-se ao máximo da obra que lhe deu origem.

No primeiro sentido, a adaptação não seria da obra em si, mas de seu “espírito” (HELMAN & OSADNIK, 1996), ou seja, o novo texto seria percebido como metonímia e estaria inscrito em uma proposta de “estar no lugar” da obra original (hipotexto), representando sua superação (ARROJO, 1993). Chatman (1990) destaca que o cinema e a literatura são meios distintos de lidar com a narrativa, sendo importante avaliar as possíveis soluções de um em relação às especificidades do outro, mesmo que se distanciando no resultado final. Alerta, porém, Campos (1992) para o fato de que apesar de toda “tradução” importar em uma releitura, esta demandaria ainda assim a reciprocidade.

Estes tipos de abordagens acabam se aproximando da concepção de Lotman (1970) da adaptação como “transcodificação” entre sistemas. Paradigma que marca os teóricos mais voltados para os estudos narratológicos dos processos de adaptação do literário para o cinema. Whelehan (1999) entende que este enfoque viabiliza a superação da questão da “fidelidade” face às distintas condições de produção dos dois meios, justificando a “violação do original”. Outras vezes, falam os adeptos da “fidelidade estrita” que nenhuma modificação deve ser produzida, sob pena de alterar a obra como um todo, inclusive seu “espírito” (ISER, 1974).

Autores como Berghahn (1996) chegam a defender a ideia de que a análise da “fidelidade” só se justifica a partir do enfoque privilegiado do cineasta. Berghahn (1996) destaca, ainda, que para compreender a “proposta do cineasta” é importante também compreender as categorias históricas e discursivas envolvidas. Coloca-se, deste modo, sensível às tensões ideológicas existentes nos processos de adaptação. Neste sentido, é possível considerar, por exemplo, a questão da adaptação da HQ *V de Vingança* (1998; 1999), de Alan Moore, para o cinema no filme homônimo³⁰. Neste caso,

a adaptação passa por uma polêmica questão ideológica entre o contexto da HQ, uma visão anarquista sobre o período Thatcher, e o contexto da Era Bush no qual o filme é produzido, aproximando o protagonista do arquétipo de um “terrorista”. Na adaptação, os valores anarquistas - ponto central da HQ - são omitidos, deixando o “espírito” da obra original reservado apenas para os leitores do original. Este tipo de influência é apontado por Berghahn (1996) como um desafio para se pensar criticamente as adaptações do literário por implicarem muitas vezes não em uma transcodificação, mas na total re-escritura do texto original.

Compreendemos que estas discordâncias possam ser pensadas a partir de duas categorias: *adaptações como versão* e *adaptações como transcodificação (transposição)*. Assumir esta postura viabilizaria aplicar o entendimento de que ambas as correntes não são excludentes, mas projetos distintos de trabalho com determinado texto original. As primeiras assumiriam como ponto de partida a confecção de um novo texto que relê o original sob novas condições, enquanto para as segundas a adaptação representaria uma transposição entre sistemas lingüísticos, que pode passar por certos ajustes face às especificidades do novo meio, devendo, contudo, manter o maior grau possível de fidelidade. Como bem destaca Cibele Silva (2006), já estaria seminalmente em Jakobson o entendimento de que uma tradução é qualquer processo de transposição de textos entre distintos sistemas lingüísticos, quer pertencentes à linguagem verbal ou não.

A partir da teoria de Jakobson, as inter-relações da literatura com o teatro e as demais artes podem ser estudadas como formas de tradução - ou transposições inter-semióticas entre textos de códigos diversos - aqui incluídas as relações entre o cinema e a literatura dramática (SILVA, 2006, p. 1-2).

Segundo Corso (2006), as adaptações são também uma fonte de manutenção de uma obra, atuando como modo de preservação de histórias e de referência cultural. Neste sentido, elas atuariam ainda como motivação para a leitura dos originais.

Do ponto de vista narrativo, sendo uma forma de literatura de entretenimento (ECO, 2000), as HQs já se caracterizariam como forma de fácil transposição intersuportes, não sendo necessário grandes ajustes, e conseqüentes perdas, visto ser seu enredo e suas funções³¹ os pontos centrais da narrativa, no que difere da literatura de proposta que investe na linguagem e no rompimento das convenções formais como centro gravitacional. Se, por um lado, estas características muitas vezes inviabilizam a transposição de uma obra de literatura de proposta para outro suporte, sob pena de perda do que lhe é essencial no processo de adaptação (os artifícios lingüísticos

próprios do verbal), por outro, as características da literatura de entretenimento, tais como as HQs, viabilizam plenamente o processo de transposição. Estas têm na *simplificação da linguagem* e no *enredamento mítico dos fatos* (estrutura narrativa clássica) alguns de seus elementos norteadores³². Por se dirigir a um público amplo e heterogêneo, deve facilitar o acesso desta massa de leitores ao texto. Ao invés impor desafios ao leitor, que importariam em desafios para a transposição, as formas desenvolvidas na cultura de massa buscam o envolvimento deste leitor (COHEN e KLAWA, 1977). Trata-se, assim, de uma forma que minimiza o diferencial lingüístico, permitindo que o enredo seja transportado mais facilmente para a concepção do roteiro. A estrutura narrativa das HQs, via de regra, atualiza a do conto folclórico, encaixando-se de modo bastante claro no modelo morfológico para estruturas narrativas populares descrito por Vladimir Propp (1984) e seus seguidores-revisores o qual serviu de base para a teoria de roteiro cinematográfico de Syd Field (1995). Propp parte da análise dos contos de fadas, ou contos maravilhosos, exemplifica a divisão da narrativa:

Do ponto de vista morfológico podemos chamar de conto de magia a todo desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano (A) ou uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W0) ou outras funções utilizadas como desenlace. A função final pode ser a recompensa (F), a obtenção do objeto procurado ou, de modo geral, a reparação do dano (K), o salvamento da perseguição (Rs), etc. A este desenvolvimento damos o nome de SEQUÊNCIA. A cada novo dano ou prejuízo, a cada nova carência, origina-se uma nova sequência (PROPP, 1984, p. 85).

Observa-se, portanto, a não procedência dos argumentos no sentido de que as alterações se justificariam simplesmente pela necessidade de adaptação ao novo meio, visto que as formas derivadas da literatura de entretenimento já se concentram no aspecto formal de um roteiro como ponto fundamental da obra. No caso das HQs, estas se aproximariam ainda mais por já portarem em si um conceito imagético acentuadamente próximo do *storyboard*.

Obviamente, deve ser ponderado o fato de que as adaptações cinematográficas dos quadrinhos não só se destinam ao público leitor de HQs, mas também a um público não leitor que assiste apenas ao filme, bem como a todos que foram impactados pela sua propaganda. O filme *Homem Aranha 3*³³, por exemplo, arrecadou quase 15 milhões de reais, somente em seu fim-de-semana de estréia no Brasil, fatia mercadológica bem superior ao número de leitores. Todavia, a adaptação deficiente contará com uma contrapropaganda do bloco de leitores, que muitas vezes pode neutralizar ou prejudicar significativamente até mesmo pesados investimentos de *marketing*. Deste modo, agregar os valores já acumulados pela experiência quadrinística às demandas de

seu público, através da opção pelas adaptações como transcodificação, e não como versões, revela-se uma sagaz estratégia no sentido de formar uma comunidade mínima de consumidores e, sobretudo, de divulgadores espontâneos. Vale, por fim lembrar, que amparado em estratégia semelhante, em relação à comunidade de consumidores de RPG e HQs, a produção de *Senhor dos Anéis* contou, durante todo o período de sua produção, com o acompanhamento e divulgação espontânea de um público mínimo. Fato que importou em uma crescente expectativa em relação ao produto final anos antes de sua divulgação, contribuindo para a repercussão do mesmo.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Lançando o olhar sobre as últimas três décadas, é possível notar que o número de adaptações baseadas em HQs apresenta uma curva crescente não havendo, ainda, indícios de queda. Pelo contrário, os investimentos cada vez maiores e o sucesso de público estão consolidando este subgênero dos filmes de aventura como um segmento bastante popular.

Esta imbricação abre a questão para outros vários aspectos dela derivados, tais como a intermedialidade (CLÜVER, 1997; 2001), em casos como *Matrix*, cuja trama se funde a duas *graphic novels* que complementam o filme: *The Matrix Comics* (WACHOWSKI & WACHOWSKI, 2003) e *The Matrix Comics - Volume 2* (WACHOWSKI & WACHOWSKI, 2004). Outro interessante caso decorrente deste processo de convergência pode ser verificado no seriado *Heroes*³⁴, que começa a explorar possibilidades quadrinísticas em formato *webcomic* prevendo, inclusive, uma adaptação para o formato *graphic novel*, a ser lançada pela DC Comics.

Muito mais do que uma inovação mercadológica, o diálogo entre estas duas mídias se revela um fenômeno que demanda acurada atenção das instituições de ensino e pesquisa, combatendo preconceitos acadêmicos em favor da produção de análises mais sensíveis à dimensão sócio-cultural envolvida na questão.

ABSTRACT

The comics represent an important segment of the Entertainment Literature that must be carefully observed by the academic institutions. This form of popular narrative has contributed in the last few decades for the consolidation of a cinematographic subgenus: super-heroes adventures. The present essay considers a reflection about the emergency of this subgenus, pointing some of tensions established at the construction process between production of adaptation (translation) and community of readers.

Keywords: Entertainment Literature. Cinema. Comics.

Resumen

Comic books representan un segmento importante de la Literatura de Entretenimiento que deben ser cuidadosamente observados por las instituciones académicas. Esta forma de narrativa popular, en las últimas décadas, ha contribuido a la consolidación de un subgénero de película: las aventuras de los superhéroes. Este artículo propone una reflexión sobre la aparición de este subgénero, señalando algunas de las tensiones que se establecen en la construcción de la misma. Entre estos se destacan los temas: la construcción histórica y la recepción, la formación de nuevos paradigmas y sus contribuciones, la producción de la adaptación a la comunidad de lectores y de los aspectos teóricos.

Palabras clave: Literatura de Entretenimiento. Cine. Comics.

REFERÊNCIAS

- ARROJO, Rosemary. **A tradução como paradigma dos intercâmbios intralingüísticos**. In: _____. *Tradução, desconstrução e psicanálise*. Rio de Janeiro: Imago, 1993, p. 51-69.
- BEJA, Morris. **Film and literature. An Introduction**. New York, London: Longman, 1979.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de suas técnicas de reprodução**. Coleção Os Pensadores [Benjamin, Adorno, Marcuse, Horkheimer]. São Paulo: Abril Cultural, 1981 (original de 1936).
- BERGHANN, Daniela. **Fiction into Film and the Fidelity Discourse: A case Study of Volker Schlöndorff's re-interpretation of *Homo Faber***. *German Life and Letters* 49.1 (1996): 72-87.
- CAMPOS, Haroldo de. **Da tradução como criação crítica**. In: _____. *Metalinguagem e outras metas*. São Paulo: Perspectiva, 1992, p. 31-48.
- CHATMAN, Seymour. **Coming to Terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film**. Ithaca e London: Cornell University Press, 1990.
- CLÜVER, Claus. **Estudos Interartes: conceitos, termos, objetivos**. In: *Literatura e sociedade*. V. 2, p. 37-55. São Paulo: USP/FFLCH, 1997.
- _____. **Estudos interartes: introdução crítica**. In: BUESCU, Helena et. AL. (Coord.). *Floresta encantada: novos caminhos da literatura comparada*. Lisboa: Dom Quixote, 2001.
- COHEN, Haron & KLAWA, Laonte, **Os Quadrinhos e a comunicação de massa**. In: MOYA, Álvaro de (org.). *Shazam*. São Paulo: Perspectiva, 1977.
- CORSO, Gizelle K.. **Adaptação: "prato cheio" para a cultura de massa?** In: *X Congresso Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada*, 2006, Rio de Janeiro. Lugares dos Discursos. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2006. v. 10.
- D'OLIVEIRA, Geisa Fernandes. **Cultura e quadrinhos: reflexões sobre histórias em quadrinhos na perspectiva dos Estudos Culturais**, In: *Alceu* 8, v.4 n.8 - jan./jun. 2004. Publicada on-line em: 28/09/2004, às 13:58. Disponível em: <http://publique.rdc.puc-rio.br/revistaalceu/media/alceu_n8_D'Oliveira.pdf>. Acesso em 22/07/06.
- ECO, Umberto. **Apocalípticos e integrados**. Série Debates 19. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- EISNER, Will. **Quadrinhos e Arte Sequencial**. São Paulo: Martins Fontes, 2001 (original de 1989).
- EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**. São Paulo: Martins Fontes, 2005 (original de 1996).

FIELD, Syd. **Manual do roteiro**. São Paulo: Objetiva, 1995.

FURTADO, Jorge. **A adaptação literária para cinema e televisão**. Palestra na *XX Jornada Nacional De Literatura*, Passo Fundo, Rio Grande do Sul, 2003. Disponível em <http://www.casacinepoa.com.br/port/conexoes/adaptac.htm>. Acesso em 07-06/2007.

HELMAN, Alicja & OSADNIK, Waclaw. **Film and Literature: Historical Models of Film Adaptation and a Proposal for a (Poly)System Approach**. *Canadian Review of Comparative Literature* 23.3 (1996): 645-658.

ISER, W. **The Implied Reader**. Baltimore and London: The Johns Hopkins University Press, 1974.

LOTMAN, Iuri M. **The Structure of the Artistic Text**. Ann Arbor: Michigan Slavic Contributions, No. 7, 1977 [1970].

McCLOUD, Scott. **Desvendando os quadrinhos**. São Paulo: M. Books, 1995.

McFARLANE, Brian. **Novel to film. An Introduction to the Theory of Adaptation**. Oxford: Chalenden Press, 1996.

MOORE, Alan. **V de Vingança**. Vol.1 DC. São Paulo: Via Lettera, 1998.

_____. **V de Vingança**. Vol.2 DC. São Paulo: Via Lettera, 1999.

MUANIS, Felipe (2006). **Imagem, cinema e quadrinhos: linguagens e discursos de cotidiano**. IN: *Caligrama* (ECA/USP. Online), v. 2, n. 1, jan/abr/2006. Disponível em http://www.eca.usp.br/caligrama/edicao_4.htm. Acesso em 10/08/2007.

PROPP, Vladimir. **Morfologia do conto maravilhoso**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1984. (original de 1928).

SILVA, Cibele B.. **As artes na sétima arte: relações intermidiais**. In: *X Congresso Internacional da Associação Brasileira de Literatura Comparada*, 2006, Rio de Janeiro. Lugares dos Discursos. Rio de Janeiro: ABRALIC, 2006. v. 10.

TORO, Guillermo Del. **Painel de debates apresentado no Comic-Con International 2002**. In: HELLBOY. Direção: Guillermo Del Toro. Produção: Lawrence Gordon e Lloyd Levin. Revolution Studios, c2004. 2 DVDs, 2004.

WACHOWSKI, Larry & WACHOWSKI, Andy (Org.). **The Matrix Comics**. Niles: Universal Press, 2003.

_____. **The Matrix Comics - Volume 2**. USA: Imagine Print Group, 2004.

WHELEHAN, Imelda. **Adaptations: The contemporary dilemmas**. In: CARTMELL, Deborah e WHELEHAN, Imelda. *Adaptations. From text to screen, screen to text*. London e New York: Routledge, 1999. 3-19.

¹ A expressão Literatura de Massa é inadequada. Primeiro, por sua natureza pejorativa claramente marcada pelos seus opositores, que dividem o campo em: *Literatura de Massa* e *Alta Literatura*. A prescrição de Eco, acerca de dois modelos por ele denominados como *Literatura de Entretenimento* e *Literatura de Proposta*, apresenta-se mais precisa e, academicamente, mais adequada

² *Flash Gordon (Flash Gordon)*. EUA: Universal Pictures, 1936. 245 min (compilação de 13 episódios), son., P&B (filme).

³ *Superman - O filme (Superman: the movie)*. EUA, Warner Bros, 1978, 143 min, son., col. (filme).

⁴ Fórum Cinema em Cena, Orkut, Fórum Validor, HQ News, Multi Verso HQ, Outer Space e Fórum Cinema em cena.

⁵ *300*, EUA, Warner Brothers, 2007, 116 min, son., col. (filme).

⁶ *Sin City*, EUA, Dimension Films, 2005, 126 min, som, preto e branco (filme).

⁷ *Batman*, EUA, Warner Bros, 1989, 126 min, son., col. (filme).

-
- ⁸ *Batman Begins*, EUA, Warner Bros Pictures, 2005, 139 min, son., col. (filme).
- ⁹ *Homem-Aranha (Spider-man)*, EUA, Columbia Pictures e Sony Pictures, 2002, 121 min, son., col. (filme).
- ¹⁰ *X-men*, EUA, Twentieth Century Fox, 2000, 104 min, son., col. (filme).
- ¹¹ *Hulk*, EUA, Universal Pictures, 2003, 138 min, son., col. (filme).
- ¹² *Demolidor (Daredevil)*, EUA, 20th Century Fox e Marvel enterprises, 2003, 104 min, son., col. (filme).
- ¹³ *Mulher-Gato (Catwoman)*, EUA, Warner Brothers, 2004, 101 min, son., col. (filme).
- ¹⁴ *Hellboy*, EUA, Revolution Studios and Sony Pictures, 2004, 132 min, son., col. (filme).
- ¹⁵ *Constantine*, EUA, Warner Brothers, 2005, 120 min, son., col. (filme).
- ¹⁶ *Quarteto fantástico (Fantastic Four)*, EUA, 20th Century Fox, 2005, 106 min, son., col. (filme).
- ¹⁷ *Dick Tracy*, EUA, Buena Vista e Touchstone Pictures, 1990, 105 min, son., col. (filme).
- ¹⁸ *300*, EUA, Warner Brothers, 2007, 116 min, son., col. (filme).
- ¹⁹ *Sin City*, EUA, Dimension Films, 2005, 126 min, som, preto e branco (filme).
- ²⁰ *O Chamado (The ring)*. EUA: DreamWorks Distribution LLC / UIP, 2002. 115 min., son., col. (filme).
- ²¹ *O Grito (The Grudge)*. EUA: Sony Pictures Entertainment / Columbia Pictures / UIP / Europa Filmes, 2004. 96 min., son., col. (filme).
- ²² Este tipo de transição “supera o tempo em grande parte e estabelece um olho migratório sobre diferentes aspectos de um lugar, idéia ou atmosfera” (McCLOUD, 1995: 72).
- ²³ Processo de transição lento, onde cada elemento novo é minimamente distinto do anterior. Por exemplo, em um quadro o personagem está de olhos abertos e no seguinte fechados, sendo a solução da leitura a interpretação simples de que o personagem fechou os olhos.
- ²⁴ Autor inovador de comics e graphic novels que teve algumas de suas obras levadas ao cinema como *300* e *Sin City*. Nesta última foi, inclusive, co-diretor.
- ²⁵ *Matrix*. EUA. Warner Bros. 136 min, som, color.
- ²⁶ *The Matrix Revised*. EUA, Warner Home Vídeo e AOL Time Warner Company. 123 min, som, color.
- ²⁷ Supervisor de efeitos especiais de *Matrix*.
- ²⁸ Presidente do grupo Warner Bros.
- ²⁹ *Hellboy*, EUA, Revolutions Studios, 2004, 132 min, som, cor.
- ³⁰ *V for Vendetta*. (USA/Alemanha). Warner Bros. Entertainment Inc., 2006, 132 min, som, cor..
- ³¹ As funções na literatura de entretenimento são planas, entendendo como tais as ações narrativas que sequenciadas formam o corpo da história.
- ³² Os demais elementos que caracterizam a produção literária de entretenimento são a atualidade informativo-jornalística, o pedagogismo e a retomada acessível da literatura de proposta. Estes aspectos, todavia, escapam da área de interesse da presente reflexão.
- ³³ *Spider-man 3*, EUA, Columbia Pictures e Sony Pictures, 2007, 139 min, som, cor.
- ³⁴ Seriado norte-americano exibido pelo canal NBC nos EUA e pelo Universal Channel no Brasil, conta a história de pessoas comuns que descobrem ter poderes extraordinários. O seriado possui uma linguagem de HQs.